ROLLSPELSKOLLEKTIVET

KOMMYHA

Nummer 3 2020

Hacka
Tales From The Loop
TV-serien

Vem är krämaren?

Stor intervju med
Nils Hintze

SCENARIO: MUSVAKTEN

5 rollspel för rätt **KÄNSLA**

SLÄPP KONTROLLEN MED MICROROLLSPELET
Woodstock

Rollspel
och barn



gjord i SCRIBUS 1.4.8
läses helst i dubbelsidig vy
bilder från UNSPLASH.COM

I SKOGEN

Gustaf Fröding, 1891

I skogarnes djup bor skuggan,
och tystnaden slumrar där,
och viskande bud från bygden
den suckande vinden bär.

Och molnen komma med vinden,
och solen skymmes därav,
och fåglarnes röster tystna
och luften är tung och kvav.

Men vad som av vinden viskas,
är ingen av oss, som vet,
ty susande språkets mening
är skogarnes hemlighet.

Kanhända om nya illdåd
an viskar i klyft och mo,
om mänskornas hätska strider,
om brott och om bruten tro.

Jag vet blott, att vemodsslöjan
sig sänker kring furans skrud
ch källan och bäcken mörkna,
när vinden går fram med bud.

Det är liksom onda ögon
jag såge bland snårens nät
och hörde ibland bakom mig
som tassande lömska fjät.

Jag kände en trast, som sjöng för
sin käresta dagen lång,
och ljungen och lingonriset
beundrade djupt hans sång.

Och blåklockan ringde sakta
i takt med hans kärleksglöd,
och skogsstjärnans öga lyste
och smultronets kind blev röd.

Då hördes en vinge flaxa,
och klorna en glada slog
i sångarens bröst, och sången
om kärlek för alltid dog.

*

Det vackraste tjärnet i skogen
låg ensamt och tyst och klart
och växlade blickar med solen
och drömde så underbart.

Det speglade härliga skatter
av skiftande ljus och färg,
det famnade alltets riken
i ramen av skog och berg.

Det drömde om eviga rymder
av evigt skimrande glans,
om stjärnor och soliga världars
oändliga rytmiska dans.

Men nu ligger skogens öga
av starren för alltid släckt,
en stirrande glanslös yta,
av smutsiga mossor täckt.

En ekorre satt i toppen
och tittade ned och teg,
ty älgen gick fram i skogen
med spänstiga, stolta steg.

Det var just i parningstiden
och trotsig och djärv han var,
ty driftens mäktiga sjögång
i svallande blod han bar.

Han förde med kunglig hållning
sitt greniga vackra horn.
Det rasslade svagt bakom snåret,
en krypskytt tog säkert korn.

I stoftet släpades kronan
på stönande, fallen kung,
det trotsiga, vilda blodet
förrann mellan fredlig ljung.

Du trotsiga tall, som sträcker
mot himlen din smärta topp,
jag känner din stolta strävan,
ditt anande starka hopp.

Du tror att den vackra stjärnan
på himlen du en gång når,
om också din trogna längtan
skall räcka i hundra år.

Hur skygg skall ej stjärnan gunga
på knotig och kraftig gren
och sprida från barrig krona
sitt blinkande milda sken.

Du skjuter med makt i höjden
ditt åtrådda mål emot,
du banar dig fram, du växer,
du höjer dig fot för fot.

Ack, känner du icke döden,
som fräter i stam och rot,
och ser du då ej, hur stjärnan
flyr undan dig fot för fot?

Jag Jag gitter ej längre vandra
omkring i min gamla skog,
vi äro ej längre vänner,
jag känner, jag vet det nog.

Ty skogen är god som fordom
och vänlig och innerlig,
det finnes ej längre samklang
emellan honom och mig.

Min anfrätta mänskotanke
förstör vad naturen byggt,
i färgspel och barrdoft och gransus
det blandar sig in något styggt.

Tillbaka jag vill till bygden,
där striden är hatfullt hård
– där smälta förbittrade tankar
med livet till ett ackord.


HINTZE

NILS HINTZE HAR satt Malmö på rollspelens världskarta. Mest känd är han väl för att ha dragit hem fem ENnies i guld för Ur Varselklotet. Han är även ansvarig för uppföljaren Flodskörden och Fria Ligans nya spel Väsen. Nils har även skrivit äventyr till Oktoberlandet, bidragit till Svärdets sång och är med och driver podden Podcon. Kollektivet ställer okritiska frågor om politik, att vara småbarnsförälder och spelskapare och vilken tärning som egentligen är bäst.

Vad har du för tankar kring framtiden för er rollspels-podd Podcon?

Podcon har alltid varit en lite ostyrig typ, eftersom vi använder den både för att hänga som kompisar, dricka öl, spela rollspel *och* skapa något som går att sända. Så vad vi spelar och vad vi gör med den kommer troligtvis styras mer av lust än vad som skulle öka antalet lyssnare.

Min gissning är att det efter vår nuvarande kampanj (Romans ”Cyrus' Epiphany”) kommer bli en säsong med kortare spel – en eller två sessioner per spel, och sen kommer vi säkert köra igång en längre kampanj igen. Inte helt förvånad om det landar i någon form av Call of Cthulhu.

Du skrev Ur varselklotet baserat på Simon Stålenhags böcker. De har nu blivit TV-serie. Vad i serien tycker du resonerar med din vision av Slingan-världen och ditt rollspel?

Inte så mycket egentligen. Det känns som att tv-serien fångar upp en annan del av Simons konst – det mer sorgliga och lång-samma. Sen var väl min tanke med rollspelet att det skulle bli mer fokus på det svåra med att vara barn, än att användas som en 80-talsnostalgi-tripp. Ändå är det nog många som fokuserar på nostalgi-grejen. Vilket så klart är kul det också.

Vilka är dina favoritrollspel och varför?

Just nu är det Burning Wheel och Call of Cthulhu. Men historiskt får jag väl säga Solar System.

Call of Cthulhu är märkligt eftersom jag nog aldrig spelat enligt reglerna och knappt ens kört de officiella äventyren. Men det är något med känslan spelet förmedlar som är tydligt och unikt och väldigt spännande – att vara utsatt och ensam i en värld där man troligtvis kommer att bli dödad eller drivas till vansinne. Visst är det coolt.

Burning Wheel är ju ett regelmonster som kräver att man följer minsta uppmaning i boken till punkt och pricka. Men jag gillar det. Att vara begränsad föder kreativitet. Och när det sen leder till skitroliga och totalt orälsade berättelser, så blir det väldigt bra.

Solar System var mitt första frossande i att spela rollspel med fokus på svåra relationer och känslor, att skita i pang-pang och ledtrådar. Jag älskade det då och gör det fortfarande.

Vilka rollspel eller typer av scenarier tycker du om att spelleda?

Väldigt få, av någon anledning. Jag har svårt för att bli intresserad av scenarier – både egna och andras.

Jag brukar använda scenarier rätt respektlös och läser sällan info om t.ex. hur SLP eller byggnader ser ut. Det blir bättre när man improviserar i stunden och tar in vad som sker vid bordet. Sen vill jag gärna att äventyret ska bidra med en tydlig struktur. Då blir det lätt att spelleda. Oraklets fyra ögon är ett bra exempel och första delen av Tatters of the King.

Hur kan rollspel vara antifascistiska?

Till att börja med bör rollspel vara inkluderande och inte spela på fördomar och stereotyper. Sen tycker jag rent generellt att det viktigaste antifascistiska arbetet är att få folk att mötas. Till exempel skol- och boendesegregation är ju livsfarligt. Och här har hobbyn som helhet rätt mycket att förändra. Rollspel är ju väldigt instängt – man spelar med de man alltid spelar med. För många är det ju också en del av tjusningen; att slippa lära känna nytt folk. Men kanske skulle man också genom rollspel kunna få till fler möten?

Du var en stor drivande kraft till att Oktoberlandet gavs ut i en andra upplaga och du har skrivit äventyren till dem. Vad är det med det spelet som tilltalar dig?

Först ska jag säga att Christian Mehrstam är den drivande kraften bakom Oktoberlandet – det är helt och hållet hans spel och hans värld. Mehrstams texter är otroligt bra och höjer sig över det mesta annat som getts ut – både i Sverige och internationellt. Sen gillar jag spelets tydliga konflikter som avspeglar sig i vår värld; klasskampen mellan hög och låg. Det är verkligen ett tematiskt spel.

Spelvärlden är medvetet skriven med luckor – det finns en massa saker man inte känner till och som troligen aldrig kommer definieras av författaren. Det sätter igång läsarens fantasi. Jag kan bli trött på den detaljfetischism som finns i vissa delar av branschen; som om det vore skolböcker vi skriver. Men mest av allt gillar jag att Oktoberlandet har en kärna av allvar omgivet av humor.

Vilken slags tärning känns bäst att rulla och varför?

T6. Gärna en hel drös. De ligger bra i handen och rullar fint.

Du är en otroligt disciplinerad frilansare. Vilka råd vill du ge andra som också hoppas på att bli publicerade (och utnämnd till världens bästa rollspelsmakare)?

Det finns ju generella råd som att en text kräver mycket arbete, under lång tid. För egen del lägger jag mer tid och arbete på varje text nu än för några år sedan, trots att jag förhoppningsvis blivit bättre på att skriva. Det är en lång och seg – och ensam – process att skriva texter som blir ok nog att publiceras.

Något som jag själv haft nytta av var att jag för många år sedan läste en studentuppsats om det kreativa arbetet med att skriva. Den beskrev processen som att växla mellan att titta på sin text med två olika ögon. Det ena ögat är Guda-ögat, där man ser sin text som gudomlig och ofelbar. Den ger en utrymme att våga vara modig och kunna släppa loss kreativitet och produktivitet. Det andra ögat är det Kritiska, som ser alla fel och brister och öser förolämpningar över texten. Det ögat gör skribenten noggrann och självkritisk och gör att man bearbetar sin text tills den blir så bra den kan vara. Tittar man med bara ett öga när man skriver kommer man antingen landa i ett hafsverk fullt av plattityder och meningslöshet eller ett stelt och trist hantverk som visserligen inte kan kritiseras för sina stavfel men som inte heller tillför något nytt. Bara genom att växelvis titta på texten med det ena och det andra ögat kan man skapa en bra text. Tyvärr innebär den här processen också att man hela tiden blåser upp sina förväntningar på vad man åstadkommit för att sedan skjuta ner dem – vilket är rätt smärtsamt. Jag skapar själva grunden av texten med första ögat och sen växlar jag om och om igen under bearbetning.

När det gäller text tycker jag generellt att det finns en sweetspot mellan det helknäppa, som jag tycker lätt blir lite tramsigt och ointressant och det alldagliga som kan bli fantasilöst och trist. Vem som helst kan hitta på flygande bajskorvar som sprutar eld och äter hjärnor eller en helt vanlig fantasystad med stadsvakter och ett eller ett par tempel och en ringmur. Bra texter är för mig något som hamnar mitt emellan detta, vardagligt nog för att man ska kunna identifiera sig med SLP och udda nog för att väcka intresse.

Sen är det otroligt viktigt att få sina texter publicerade, oavsett i vilket sammanhang. Det händer något med ens skrivande när man vet att det är på riktigt och det är otroligt inspirerande att se det man gjort i text – för att inte tala om att få respons från folk som läser vad man gör.

Om du hade skapat ett helt eget rollspel, vad hade du då gjort och varför?

För mig är det svårt att komma över tröskeln som är att jag inte

egentligen tycker att det behövs fler rollspel. Det mesta har redan skrivits. Så jag skulle väl behöva skriva något som jag antingen upplever tillför något nytt till genren eller som jag bara kan njuta av att skriva för att jag älskar ämnet så mycket.

Ett problem är väl att de jag spelar med inte behöver särskilt mycket för att ha kul vid spelbordet. Skulle jag skriva för oss – vår spelgrupp – så blir resultatet kanske en servett med några anteckningar och det är ju inget man vill trycka och ge ut. Men visst, jag har en tanke som jag suger på då och då – men den vill jag så klart hålla för mig själv :)

Vilka känslor är du oftast är ute efter att uppleva när du rollspelar som spelare?

Äkthet. Att vara i ögonblicket. Meditation, kan man kanske säga. Att handla intuitivt utifrån sin sin karaktär – och känna sammanblandning med denne. Att lyssna fullt och helt på de andra spelarna och SL, oavsett om jag är med i scenen eller ej. Att stänga ute världen. Eller kanske snarare att stänga in sig själv i denna skapade värld. Visst, det låter pompöst men jag har inga problem med att vara humorlös i mitt förhållande till rollspel.

På vilka sätt har det faktum att du är småbarnsförälder påverkat ditt rollspelande?

Så klart väldigt konkret i det att jag gick från att spela två–tre gånger i veckan till inte alls, under en lång tid och nu max en gång i veckan. Spelpassen måste också bli kortare, mer fokuserade, så att jag hinner hem och det blir väldigt lite tid för småprat och häng. Men själva spelandet har nog faktiskt blivit bättre av att fokus ökat.

Sen har jag svårt för scener där barn far illa och inte på det kittlande spännande sättet utan då att jag faktiskt avbryter och säger att jag inte tycker att det känns ok.

Vad är viktiga saker att ha med i scenarier som du skriver för andra än din egen spelgrupp?

En struktur, alltså hur ska det här spelas? Det är märkligt för mig att det så ofta saknas i scenarion och konstigt att man inte pratar mer om det. För det är ju inte hockus-pockus att skriva scenario. Vi skulle kunna lära så mycket mer av varandra om man tog sig tid att kartlägga och jämföra olika strukturer i skrivna scenarier.

Sen tycker jag alla ”moderna” scenarier måste svara på frågorna: vilka är rollpersonerna, varför ska de bry sig, hur börjar det och hur skulle det kunna sluta? Just början och slutet tycker jag man ska hålla ganska scriptat i skrivna scenarion. Sen måste det inte sluta så som det står i texten – men att det finns ett tänkbart slut gör det enklare för SL att ha något att sikta mot.

Men just det där är svårt att förmedla i text, att ”så här ska det sluta – men det kan ju så klart sluta på ett annat sätt”.

Hur hoppas du att det syns att du är vänster i det du skriver?

Jag vet inte om jag vill att det ska synas så mycket. Förhoppningsvis kan vem som helst, oavsett politisk tillhörighet, spela och läsa mina texter. Men jag tror ändå att det syns i det faktum att jag ser världen i konflikter. Det finns inget trickle-down eller "alla vinner”. Och det här finns så klart också med i mina texter.

Överlag har jag svårt för spel som skriver folk på näsan i vad de ska tycka. Sen tror jag faktiskt att min ovilja att skapa genom-onda eller genom-goda karaktärer på sätt och viss är en vänstersyn, hur konstigt det än kan låta. Solidaritet bygger på medkänsla och förståelse. Så ledorden solidaritet och kamp (intressekonflikter) kan väl sägas finnas med mig i allt jag gör. Och det är ju ganska vänster.

FENG SHUI*

Har du tänkt på hur mycket din omgivning egentligen påverkar dig? Vi hjälper dig att hitta balans där du rollspelar. Låt vår guide visa hur du med hjälp av några enkla knep snabbt kan skapa mer zen i ditt liv.

Börja i mitten av rummet med det du älskar mest. Skapa altare med vackra föremål som förskönar miljön. Se ditt spelrum som ett vykort. Skapa bakgrund och podium. Starka kontraster ger energi och flöde.

* Även namnet på ett emulerande rollspel.
Fler hittar du längre fram i tidningen →


2 METER

RÄTTVISANS VÄKTARE

ett rollspel från

VILKEN BIT SAKNAS?

KRÄMAREN

AV: JOAKIM ANDERSSON

Handelsmannen är en väletablerad och traditionstyngd figur i de flesta rollspel. De flesta av oss har mer eller mindre vuxit upp med honom (för det är nästan uteslutande en man) som en ganska oproblematiserad bakgrundskaraktär som ständigt finns tillgänglig för att tillgodose våra karaktärers behov. En ny yxa? Gå till handelsmannen. Medicin, förnödenheter, illegala varor, hästar eller motorcyklar? Gå till handelsmannen. Men vem är han egentligen? Vad är det han säljer oss och vart kommer det ifrån? Vad är hans motivation och vad är hans plats i ekonomin, egentligen?

Här nedan kommer en näve arketyper på handelsmän att använda oavsett rollspelssystem och spelvärld. De är tänkta att göra handelsmannen till en lite mer intressant, och något mer problematiserad, kugge i ert spel. Utgångspunkten här är förstås att handelsmännen alltid är just vad handelsmän är: ute efter rollpersonernas och alla andras pengar, för minsta möjliga egna risk och insats, mest högsta möjliga avkastning och egna profit.

GIRIGBUKEN

Den här handelsmannen gör vad som helst för ett par extra procent vinst, kosta vad det kosta vill. Kortsiktig, impulsstyrd, alltid på jakt efter att blåsa nästa kund eller att betala underpris på nästa leverens, kuskar han ofta runt från marknad till marknad utan att kunna stanna allt för länge med samma klientell. Uppenbart oärlig, dålig på sitt jobb, provocerande snål och alltid med ett halvgenomtänkt argument i bakfickan kring varför just denna produkt är värd ett överpris och varför just din är i princip skrot och skräp, kan han pröva de mest härdade rollpersoners tålamod. Men vad gör man inte, när det bara finns en tillgänglig plats att köpa och sälja på? Girigbuken utnyttjar sin position som byns enda brödförsäljare, stationens enda batteributik eller hamnens enda fisktunneåterförsäljare, och blir på detta sätt i sig själv nästan en antagonist för rollpersonerna att hantera.

KAPITALISTEN

Storvulen, fylld av storslagna planer och idéer, drömmar och projekt, står kapitalisten skrävlande och teatralisk varhelst rollpersonerna går. Syns på affischer och reklamskyltar, i TV-reklam eller på anslagstavlor på den lokala puben. Hen omtalas med avundsjuka eller frustration på marknader, torg och i butiker. Oavsett vad, är kapitalisten ofattbart rik men ständigt hungrig efter mer. Alltid på jakt efter att bygga sitt varumärke, sitt imperium och sina marknadsandelar. I en medeltida värld är kapitalisten storhandelsmannen med marknadsstånd, karavaner och kvarnar i varannan by. I en modern tid är hen VD:n på det stora läkemedelsbolaget som plötsligt tycks ha sitt namn på alltifrån läsk till leksaker och automatvapen. I en postapokalyptisk öken är hen namnet på varenda vattencistern och efterlysningsaffisch härifrån till den gröna kratern. Hen finns överallt, har sina fingrar i alla syltburkar och betalar bra för den som inte har något emot att sälja sin själ för profiten och chansen till tjänster och gentjänster.

FÖRSÄLJAREN

Försäljaren är den leende, välklädde, alltid trevlige och tillmötesgående krämaren vare sig det är begagnade bilar, magiska drycker eller grillade råttor på pinne som säljes. Försäljaren är så trevlig att det inte finns någon som helst anledning att någonsin ifrågasätta någonting hen gör eller säger. Om detta ändå skulle ske är försäljaren snabb att erbjuda en rabatt, en återbetalning, en förlåtande eller urskuldande gest som ytterligare cementerar hen som rollpersonernas bäste och mest pålitlige vän. Försäljaren är, till skillnad från exempelvis girigbuken, faktiskt bra på sitt jobb och säljer ständigt undermåliga produkter till groteska överpriser. Försäljaren är den mest lömske av handelsmännen och den som kommer undan med de mest avskyvärda saker. Den som har potentialen att verkligen vända allt rollpersonerna tror om världen på ända när det visar sig vad för fasor som verkligen döljs bakom försäljarens produkter, avtal och priser. Försäljaren döljer alltid något och när detta väl uppdagas står såväl kund som producent där med det sanna priset på sina axlar.

SMUGGLAREN

I alla världar finns mer eller mindre legala försäljningsmöjligheter och där det finns illegala produkter och efterfrågan – finns smugglaren. I hemliga lador, i bakluckan på omarkerade skrotbilar eller i skolbarnens ryggsäckar gömmer sig droger, gift, vapen, dokument och förfalskningar eller kanske någonting så oskyldigt som nedladdade tv-serier eller äpplen. Allt beror på vad den som har makten har beslutat att förbjuda. Smugglaren är dock ingen anti-hjälte. Hen är inte den som förser folket med det som makten förvägrar dem. Smugglaren är en hård och cynisk profitör, som inte tvekar att gå över lik för sin profit och hen utnyttjar allt och alla på jakt efter nästa möjliga affär. Smugglaren är mästaren på att identifiera vad folk är mest desperat efter, få tag på just detta och sen på att ta ut högsta möjliga överpris på sagda vara. Kanske är rollpersonerna en del i smugglarens kedja, med väskorna fyllda med smugglarens profit med sina egna liv som insats. Kanske är de bara kunder som plötsligt konfronteras med det lidande och de människoliv det kostat att just de ska få den produkt de precis fått från smugglarens händer.

INDUSTRIALISTEN

Fabriksägaren, fiskeriinnehavaren, skeppsbyggaren, storbonden eller gruvmagnaten. Industrialisten producerar, exporterar, importerar och förädlar. Ständigt på jakt efter råvaror, efter arbetskraft och efterfrågan på mer produkt. Industrialisten har bara expansion för ögonen, kosta vad det kosta vill. Hen uppvisar ett totalt ointresse för sina arbetares villkor, sina produkters kvalité eller sina konkurrenters levnadsmöjligheter. Industrialisten är hård, pragmatisk och effektiv, på bekostnad av allting runtomkring. Rollpersonerna kanske möter industrialisten när de försöker få någonting tillverkat, när de blir ombedda att säkra en gruva, en skog eller en odling från ett hot, eller när de blir ombedda att utföra någon annan form av avskyvärd syssla för industrins väl och ve. Att hugga ned en uråldrig skog, fiska ut ett hav, fördriva en by eller starta ett krig för att öka efterfrågan på industrialistens produkt är alla möjliga vägar framåt för industrins och imperiets utbyggnad. Industrialisten gör sig väl som uppdragsgivare, som moraliskt ifrågasättbar drivkraft och som antagonist.


det behövs nog ännu en rollspelspodd



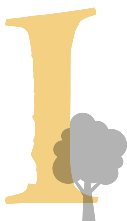
Hämta posten!
och brevbäraren

Scenariot är en introduktion till MOUSE GUARD för ett barn och en vuxen spelledare. Barnet får bekanta sig med olika slags utmaningar och att valen som hens karaktär gör får konsekvenser i spelvärlden. Regler är inte viktiga i scenariot och används endast sparsamt.

Karaktären får uppdraget hitta brevbäraren Doloras och ett viktigt brev som hen skulle leverera. Vid uppdragets tredje utmaning hittas Doloras.

Uppdraget

Det är vår. Gwendolyn ger musvakten i uppdrag att hitta brevbäraren Doloras som är en hel dag försenad. Något måste ha hänt. Karaktären ska söka längs stigen mellan Gröndal och Stenstaden, hitta Doloras och hämta hem posten. Postväskan innehåller ett särskilt viktigt brev.



[natur]

Övervuxen stig

Ska du stanna och röja stigen eller skynda vidare för att leta efter Doloras?

Båda alternativen är din skyldighet.



Röjer karaktären stigen dröjer det innan Doloras får hjälp och hassel-snoken ska precis anfalla **om** hen också är **trött** när Doloras hittas.



Efter scenariot tillbaka i Stenstaden får karaktären höra att en mus vid namn Garnot blivit överfallen av maskerade möss för att hen inte röjt stigen.

Strid bäck



[väder]

Hur tar du dig över bäcken?

En vanligtvis porlande rännil har förvandlats till en strid bäck av smältvattnet.



Om karaktären trillar i blir hen **Trött** och **tappar tid** för att ta sig tillbaka till stigen igen. **Om** hen även dröjt tidigare betyder det att hasselsnoken precis ska överfalla när hen hittas.



[möss]

Doloras

Hur ska du rädda Doloras och postväskan?

Postväskan hänger på en gren uppe i trädet, som hänger ut över bäcken. Doloras är skadad i sitt ena ben och kan inte gå själv.

Doloras tog en paus i en vitpil, slumrade till och blev oaktsam överraskad av en hasselsnok. Hen erkänner bara om hen blir förhörd. Doloras blev biten, paralyserad och föll från trädet hen hade gömt sig i. Hen hade dock otrolig tur då ormen blev bortskrämd av en kattuggla men hen planerar att återvända till sitt byte.

 Misslyckas karaktären med att klättra och ta postväskan trillar det viktiga brevet ned i bäcken.

 Misslyckas karaktären med att förhöra Doloras erkänner hen inte att hen var oförsiktig.

 Har karaktären röjt stigen och tidigare trillat i bäcken kommer hasselsnoken tillbaka.



Ni är ensamma på den liten tropiska öns enda hotell, som gäster eller anställda. När spelet börjar hittas sportfiskaren död på stranden. Varje kväll samtalar ni om vad som har hänt under dagen, er själva och vad som kan ha hänt sportfiskaren. Efter sex dagar sjunker ön. Det här är Mrs. Marple RPG Caribbean Edition.

Ladda ned microrollspelet UNTIL WE SINK.

until we sink

av magnus jakobsson

2006



kickstartade blingrollspel

bijouterier av kattguld



TALES FROM

TV-serien är fin och bra men den handlar inte om barn. Vill du spela UR VARSELKLOTET följer här förslag på hur du kan hacka avsnitten.

① Loop

Spela inte barnet som vuxen. Spela bara barnjaget och avsluta med insikten om att de är sig själva i olika åldrar.

② Transpose

Ändra karaktärerna till barn. Ändra konflikten med föräldrarna till att handla om att börja på gymnasiet eller börja jobba direkt efter högstadiet.

③ Statis

Ändra karaktärerna till barn. Ändra eventuellt relationen till vänskap istället för kärlek. Lägg en slöja över mammans otrohetsscen.

④ Echo Sphere

Inga ändringar.

THE LOOP

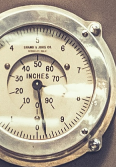
⑤ Control
Ändra huvudrollen till ett barn. Låt hens förälder vara sjuk, ensamstående och frånvarande. Låt barnet känna ensamhet, skuld och ansvar för familjen.

⑥ Parallel
Ett scenario med endast en rollperson. Ändra huvudrollen till ett barn på ett barnhem. Gör barnet ännu mer ovanligt så att hen saknar nära relationer. Då saknar hen inget och parallellvärlden blir attraktiv. Drömmen är längtan efter föräldrar och familj, istället för romantisk kärlek.

⑦ Enemies
Ändra huvudrollen till ett barn. Ta bort den cybernetiska armen. Låt barnet återvända till ön och kommunicera med roboten. Bygg deras vänskap och avsluta med revansch när de återvänder tillsammans.

⑧ Home
Inga ändringar.


RADIATION
60 70 80 90 100
IA2A-1104



INCHES

INCHES

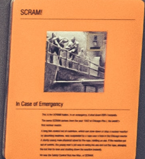




REACTOR







SCRAM!
In Case of Emergency





























SÄTT SCENER
SENT
&
KLIPP SCENER
TIDIGT



när du vill ha exakt rätt

känsla



Film Noir
Nerver av stål





Lovecraftiansk skräck
Lovecraftesque



CRIME COMEDY
FIASCO





Sword & Sorcery
Swords Without Master





TV-SERIER
PRIMETIME ADVENTURES





Woodstock

Ett rollspel utan kontroll

1969. Peak hippie. 400 000 besökare på en gård i New York. En fredlig festival för att fira musik och kärlek. Åskoväder och lervälling. Två födslar och två dödsfall, den första av insulin och den andra då en traktor körde igenom en höstack som en person sov i. Greatful Dead (inklusive "Turn On Your Love Light" i 50 minuter), Creedence Clearwater Revival, Janis Joplin, The Who, Jefferson Airplane och Jimmie Hendrix psykedeliska "Star Spangled Banner".

Karaktärerna är på Woodstock för musik, kärlek, frihet, solidaritet, droger, gemenskap och för att man måste vara där. Om karaktärerna kände varandra före Woodstock spelar ingen roll, här är alla bröder och systrar.

Microrollspelet Woodstock är bara en rad osammanhängande korta scener med olika samtalsämnen. Alla spelares karaktärer är med i alla scener om det inte finns en bra anledning för att någon inte ska vara med.

Sätt scenen genom att säga vilken artist som spelar – se spellista på nästa sida. Bonus om ni spelar artisten som bakgrundsmusik.

Bestäm sedan ert samtalsämne. Välj ett från listan på nästnästa sida eller hitta på ett eget. Alla samtalsämnen är valda så att de har en känslomässig karaktär. Välj inte samtalsämnen som ska logiskt debatteras eller som kan konstateras vara rätt eller fel. Woodstock handlar om känslor.

När som helst i ert samtal, kan vilken spelare som helst, titta på en annan spelare och säga en känsla. Ordet är inget karaktärerna hör, utan är helt meta, off game. Spelaren måste nu gestalta den givna känslan hos sin karaktär. Observera att det bara är en känsla, inte vad karaktären tycker eller tänker, även om det såklart kan påverkas av känslan.

Känslan behöver inte motiveras och behöver inte heller vara logisk. Säg gärna »avundsjuk« i ett trevligt samtal mellan nära vänner eller »förälskad« mitt i en hetsig diskussion.

En karaktär kan bara få en känsla under en scen och bara spelare som blivit given en känsla kan avsluta scenen. Spelar scener tills Hendrix spelning är slut.

Fredag 15 augusti – Lördag 16 augusti

Richie Havens	17.07–19.00
Satchidananda Saraswati	19.10–19.20 (tal)
Sweetwater	19.30–20.10
Bert Sommer	20.30–21.15
Tim Hardin	21.20–21.45
Ravi Shankar	22.20–22.35
Melanie	23.20–23.40
Arlo Guthrie	23.55–00.25
Joan Baez	00.55-02.00

Lördag 16 augusti– Söndag 17 augusti

Quill	12.30–12.45
Country Joe McDonald	13.20–13.30
Santana	14.00–14.45
John Sebastian	15.30–15.55
Keef Hartley Band	16.45–17.30
The Incredible String Band	18.00–18.30
Canned Heat	19.30–20.30
Mountain	21.00–22.00
Grateful Dead	22.30–00.05
Creedence Clearwater Revival	00.30–01.20
Janis Joplin with The Kozmic Blues Band	02.00–03.00
Sly and the Family Stone	03.30–04.20
The Who	05.00–06.05
Jefferson Airplane	08.00–09.40

Söndag 17 augusti–Måndag 18 augusti

Joe Cocker and The Grease Band	14.00–15.25
Country Joe and the Fish	18.30–20.00
Ten Years After	20.15–21.15
The Band	22.00–22.50
Johnny Winter	00.00–01.05
Blood, Sweat & Tears	01.30–02.30
Crosby, Stills, Nash & Young	03.00–04.00
Paul Butterfield Blues Band	06.00–06.45
Sha Na Na	07.30–08.00
Jimi Hendrix / Gypsy Sun & Rainbows	09.00–11.10

Samtalsämnen

• Är de hemvändande veteranerna från Vietnamkriget lurade hjältar eller vidriga förövare?
• Kan man älska sina stockkonservativa, religiösa och dömande föräldrar?
• Är månlandningen ett steg mot att få svar på människans eviga frågor om vårt ursprung eller är det bortkastade pengar som hade kunnat hjälpa lidande människor?
• Är LSD ett fönster till Himlen och Gud?
• Är nedrustningsavtalet genuint av Nixon eller bara politisk propaganda med en baktanke?
• Kan man älska sina egoistiska, kapitalistiska egenföretagande syskon?
• Hade man kunnat förhindra att två miljoner människor svalt ihjäl i inbördeshärjade Biafra?
• Är människan skapad för monogami eller polygami?
• Vad vill de UFO som kommer till jorden?
• Varför är inte Rolling Stones med här i Woodstock?



AFRA


aus deutschen Landen

Rollspel & BARN

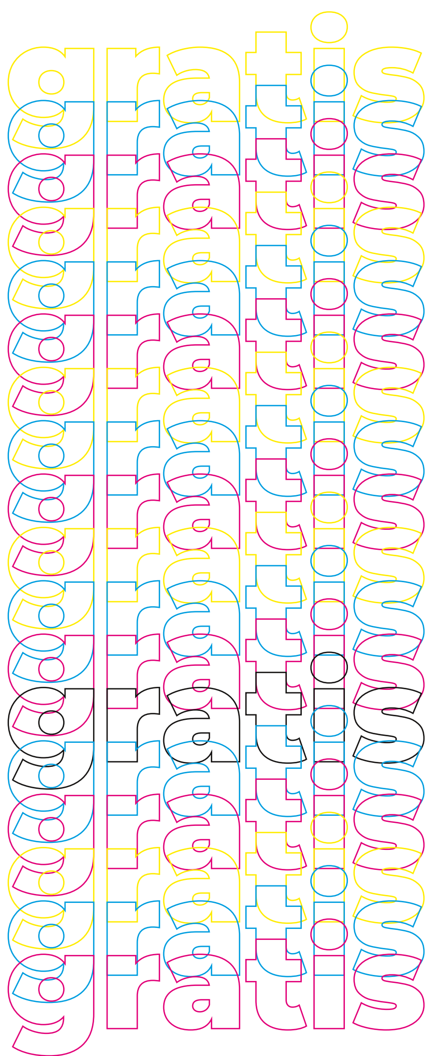
Barn är underbara. När de sover. Barn vid rollspelsbordet är aldrig en bra idé. Utom när de sover, då kan det fungera. Barn har ingen känsla för kvalitet. De är usla medspelare och saknar helt konsekvenstänkande. Barn är en mardröm för alla rollspelare, så undvik dem till varje pris!

Skulle du vara tvungen att spela med barn i närheten följer här några rekommendationer. Håll deras kladdig fingrar borta från dyrbara regelböcker och ömtåliga rollformulär. Spela aldrig vid låga soffbord och ha aldrig saker nära bordskanten. Använd alltid en tärningsbricka. Lockas inte att vänslas med barnen i knät då de lömskt väntar på ögonblicket då din immersion är som störst och kastar sig över bordet och gör en snöängel på mage.

Något äldre barn kan vara mottagliga för muntliga pakter men ett varningens ord måste yttras – barn hyser inga skrupler och är kända för att utan förvarning bryta alla överenskommelser. Förslag på aktiviteter som kan engagera men samtidigt distansera äldre barn är att leka i andra änden av rummet, hämta och lämna diverse tilltugg och dryck (men var ytterst uppmärksam när barnet är inom räckhåll från bordet!) samt att vakta så att yngre barn eller husdjur håller sig borta.

Om det inte framgått hittills tåls det att avslutningsvis påpeka att aldrig någonsin tillåta barnen delta i själva rollspelandet. Rollspel är en mystisk vuxenlek som barn aldrig ska ha tillgång till.


dungeon synth


gratis

MAKK'EFINS OHELIGA STEN

PLOT DEVICE AV SAMUEL KAZIMIR LOWEJKO

Makk'efins oheliga sten är en svart, dunkelt transparent sten med en rödaktig kärna. Ungefär lika stor som en knytnäve. Den förvaras oftast dold i någon form av väska eller behållare, för att så få som möjligt ska få syn på den. Stenen har stulits och använts tusentals gånger och är orsaken till otaliga krig och dispyter i alla möjliga olika världar.

Stenen skapades av en nekromantiker vid namn Elfreth H'tz-okx för att användas som bete för spioner som försökte ta sig in i hans torn. Olyckligtvis var stenens effekt för stark, även för dess skapare och långsamt drevs han till vansinne. Som praktiserande nekromantiker är Elfreth i många avseenden odödlig. På grund av stenens åsamkande galenskap lämnade han sitt gamla liv och har på senare tid synts till långt upp i bergen, där han tydligen ska vara på lejonjakt.

Det är ytterst oklart exakt vad stenen gör annat än att den skapar en stark vilja att äga den hos alla som känner till den eller har sett den. Begäret har en oändlig räckvidd och sträcker sig även mellan världar. Har du någon gång hört talas om eller sett stenen, kommer du att spendera resten av ditt liv med att leta efter den. Är du stenens nuvarande ägare spenderar du all vaken tid med att vara paranoid över att någon ska ta din åtråvärda sten ifrån dig.

BYRÅN

ett rollspel från

Nadir is a space-faring rpg designed for one player.

You find yourself on a small ship lost in an unknown part of space. You must keep your ship and your crew together as you face one of one hundred unique encounters each turn. The journey ahead of you will not be an easy one.

Ladda ned microrollspelet Nadir gratis här

what *to* wear?

Jag har inget att ta på mig!
Inget passar att spela i!
Lugn, vi hjälper dig.
Här är Kollektivets outfit starter kit!












ROLLSPEL


ÄR TRAMS
